Processos de Concept Arts - Estudo de Caso

Olá!

Você já parou para pensar que a criação e concepção de uma arte e/ou ilustração pode ter um processo? Na aula de hoje veremos esse processo por meio da análise de um estudo de caso do artista Iago Nova para o site Design Culture. Para isso iremos passar por conceitos e exemplos de:

1. Briefing e Referências;
2. Sketch e Lineart;
3. Luz e sombra;
4. Color Blocking e Arte Final.

1. Briefing e Referência

Você lembra o que é briefing? Se sim, pegue o seu caderno e escreva o que lembra.
Para Lawrence Zeegen (2009), o briefing

> é o momento em que as informações básicas sobre o projeto devem ser reunidas. É essencial conhecer e entender o projeto. Dizer que é preciso estar equipado com todas as informações relevantes necessárias pode parecer uma obviedade, mas muita gente não compreende plenamente a importância de alinhar os fatos corretamente no início (ZEEGEN, 2009).

Essa etapa é de suma importância para o seu projeto, po. nele que você vai entender o que precisa ser feito, para quem se destina e como será o meio de impressão. Depois de receber e/ou preparar o briefing, fica mais fácil manter-se envolvido e inspirado pelo projeto, porque você conhecerá o cliente, além de entender a razão de estar trabalhando.

No estudo de caso que vamos ver nessa aula o briefing é:

> **Cliente:** Agência Júnior de Comunicação de uma Universidade.
> **Produto:** Uma ilustração que representasse super-heroínas fortes.
> **Objetivo:** Ilustrar uma matéria sobre a ascensão do papel feminino nas histórias em quadrinhos.
> **Formato:** Uma ilustração de página dupla
> **Limitação:** duas ou mais heroínas em pose de ação.

Foi um ótimo desafio! Entendido a problemática e o objetivo da ilustração é chegado o momento do processo em que o ilustrador buscará referências para o desenvolvimento da ilustração. Você lembra o que é uma referência?

A **referência** é definida como uma menção ou uso de uma situação, arte e/ou artista como forma de inspiração e de imersão na situação problema.

No estudo de caso Ivan Nova, usou as seguintes referências:

Figura 1 – Referências imagéticas da personagem Viúva Negra da Marvel. Fonte: Google Imagens

Figura 2 – Referências imagéticas da personagem Fênix da Marvel. Fonte: Google Imagens

Figura 3 – Referências imagéticas da personagem Mulher Maravilha da DC. Fonte: NOVA, 2017.

Para Nova, um dos maiores erros que um ilustrador novato pode cometer é entrar em produção sem pesquisar. A referência é uma parte importante da consistência visual e técnica do trabalho do ilustrador. É hora de examinar a anatomia, as cores, os detalhes e tudo o que pode constituir a arte final.

2. Sketch e Lineart

Com as referências o artista conseguiu iniciar os esboços. Um **esboço** ou **sketch** é qualquer obra em estado inicial, que se encontre inacabada porque ainda possui muito pouca informação. É o conjunto dos objetos iniciais, mais gerais e elementares da obra a ser composta.

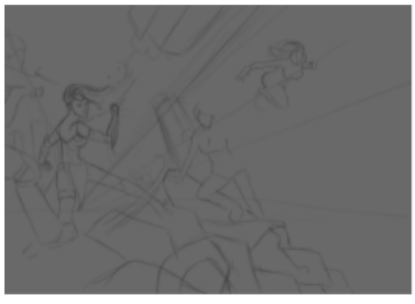

Figura 3 – Sketch da ilustração do estudo de caso. Fonte: NOVA, 2017.

> Nessa etapa a mão deve estar solta e o pensamento livre. Rabiscar é a palavra, encontrar a melhor composição leva tempo, portanto o traço tem que apenas marcar os pontos de interesse e a perspectiva. Não é hora de se preocupar com detalhes. Usar o fundo cinza é uma técnica para melhorar a percepção de luz e sombra, usar o cinza (ou uma outra cor) permite que você tenha uma gama maior de volume na composição, o que ficará mais claro nas próximas etapas. (NOVA, 2017)

Depois do sketch é o momento de começar a definir as linhas que irão compor sua ilustração, ou seja, de fazer a Lineart. **LineArt** ou **desenho de linha** é qualquer imagem feita de distintas linhas retas ou curvas colocadas contra um fundo, geralmente sem cor ou/e sombras, mas não há nada que impeça que ele possua essas características. Embora normalmente seja monocromática, a LineArt pode usar linhas de diversas cores.

Figura 4 – Lineart da ilustração do estudo de caso. Fonte: NOVA, 2017.

“Alguns pulam essa etapa é já partem para a pintura, contudo, considero essa etapa importante para “limpar “o rascunho e definir os traços da personagem”. (NOVA, 2017)

Com as linhas definidas é o momento de definir a luz e sombras da ilustração.

3. Luz e sombras

Luz e Sombra são os elementos básicos que produzem o) de volume no objeto, e são a base do efeito tridimensional na pintura. No design gráfico e/ou ilustração em duas dimensões (no papel), luz e sombra são elementos que definem e caracterizam o volume dos cenários e personagens.

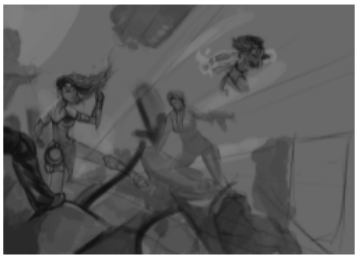

Figura 5 – Luz e sombras da ilustração do estudo de caso. Fonte: NOVA, 2017.

> A etapa mais importante na minha opinião, aqui é onde a ilustração ganha volume. Quando você chega no seu quarto, liga o interruptor para ligar as sombras, ou para ligar a luz? É muito mais intuitivo trabalhar com um fundo escuro (cinza) e aos poucos definir os focos de luz e pontos mais escuros. Essa técnica define melhor a volumetria do que trabalhar com o fundo branco, grandes artistas do renascimento sempre pintavam suas telas de alguma cor, antes de iniciar. (NOVA, 2017)

Para finalizar a obra, é necessário adicionar cor e fazer a arte final.

4. Color Blocking e Arte Final

O color block ou color blocking é a tendência de misturar cores lisas e contrastantes em uma ilustração. Veja abaixo as imagens:

Figura 6 – Color Block da ilustração do estudo de caso. Fonte: NOVA, 2017.

Já a Arte Final é o acabamento de um trabalho de arte a ser produzido graficamente, com especificações sobre retículas, áreas de cor, fotografias, ampliações, reduções etc. É nesse momento que se preocupa com os detalhes, pontos de luz etc.

Figura 7 – Arte final da ilustração do estudo de caso. Fonte: NOVA, 2017.

Agora chegou a hora de detalhar, cores e texturas são colocadas, detalhes de tecido e tudo que for necessário para melhorar a atmosfera da composição. Nessa etapa as referências são extremamente importantes para manter a qualidade da ilustração. Brushes decorativos, texturas, no final todo toque especial é bem-vindo, apenas cuidado com exageros, a essência da composição deve ser mantida até o fim. Uma dica interessante é “flipar” a imagem, com a inversão erros que passaram despercebidos podem aparecer. (NOVA, 2017)

Conseguiu compreender os processos de desenvolvimento de uma Art Conceitual e/ou Ilustração? Espero que tenha gostado! **Até m**

Atividade Extra

Screenmusings

Este site é excelente para encontrar referências e analisar composições cinematográficas. Além disso, você pode pesquisar filmes por diferentes filtros, inclusive por diretor de cinematografia.
Acesse-o e de divirta: https://screenmusings.org/

Assista ao vídeo analisando o livro Alla Prima: Everything I Know About Painting

https://www.youtube.com/watch?v=2ByGms8TYjg&feature=emb_logo

Referência Bibliográfica

- NOVA, I. Ilustração digital – do briefing à arte final. **Site Design Culture.** Brasil, 2017.
- ROBERTSON, S. BERTLING, T. **How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments from Your Imagination.** Los Angeles: Design Studio Press, 2013.
- SCHEINBERGER, F. **Sketchbook sem limites: o companheiro de viagem do urban sketcher**. São Paulo: Gustavo Gili, 2017.
- ZEEGEN, Lawrence; CRUSH. **Fundamentos de Ilustração.** Porto Alegre: Bookman, 2009